

BAB V

KESIMPULAN DAN PERENCANAAN TINDAKAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran membaca notasi balok menggunakan strategi media komputerisasi *Encore* dengan keyboard dapat menghasilkan suatu proses yang lebih kreatif. Kesimpulan strateginya adalah tindakan dengan tahapan sebagai berikut ; 1) pengenalan simbol, bunyi, dan gerakan notasi dengan memainkan partitur lagu “*Mary Had a Little Lamb*” dalam *Encore*, 2) Pengenalan simbol notasi dan kurva nilai ketukan, 3) pengenalan keyboard dengan *Virtual Keyboard* di menu *Encore*, 4) praktik membaca partitur notasi balok latihan 1 sampai 10 dan lagu “*A Tisket a Tasket*” menggunakan keyboard, urutan strategi membacanya dimulai dengan memainkan partitur menggunakan keyboard, dikoreksi dengan menyimak bunyi permainan partitur *Encore* dengan mengaktifkan metronomnya, memainkan keyboard lagi secara individu dengan metronom posisi *on* namun *staff* posisi *mute*, dikoreksi lagi dengan memainkan partitur *Encore* dengan metronom dan *staff on*, begitu seterusnya hingga tahap terakhir adalah memainkan keyboard secara individu dengan memainkan partitur *Encore* dengan posisi *staff/track* volume on, metronom juga on.

2. Penerapan strategi menggunakan media komputerisasi *Encore* dengan keyboard dapat meningkatkan minat dan semangat siswa terhadap pembelajaran notasi balok. Dari hasil wawancara, angket penelitian, dan pengamatan kolaborator, 90 % siswa antusias melaksanakan pembelajaran membaca notasi balok menggunakan media komputerisasi *Encore* dengan keyboard.
3. Upaya penggunaan media komputerisasi *Encore* dengan keyboard dalam pembelajaran notasi balok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti pada hasil nilai rata-rata siswa, sebelum implementasi tindakan sebesar 52,8 (kurang), setelah siklus I meningkat menjadi 67,6 (baik), dan setelah siklus II meningkat lagi menjadi 78,4 (sangat baik).

B. Rencana Tindak Lanjut

Berdasar pada kesimpulan hasil penelitian dapat dikemukakan saran-saran berikut ini:

1. Setiap pengajar musik, baik guru sekolah maupun guru les disarankan untuk menggunakan media komputerisasi *Encore* sebagai variasi bentuk pembelajaran notasi balok yang diharapkan mampu mendukung metode-metode yang selama ini telah digunakan.
2. Sekolah maupun lembaga pendidikan musik agar menyediakan seperangkat unit komputer atau proyektor beserta fasilitas audionya dalam rangka menunjang proses pembelajaran notasi balok.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, JS (2003). *Kamus Kata-kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Banoe, Pono (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- Djamarah, Syaiful dan Zain, A (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ekosusilo, Madyo (1986). *Metodik Pengajaran Musik*. Semarang: Efthor Publishing
- Jamalus (1988). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- Jogiyanto (1990). *Konsep Perancangan Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset
- Mandau, RG (2001). *Teknik Termudah Bermain Keyboard*. Jakarta: Titik Terang
- Mudjilah, Sri Hanna (1998). *Teori Musik Dasar*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta
- Mueller, Scott. (2003). *Upgrading and Repairing PCs (14th Edition)*. Yogyakarta: Andi
- Pasaribu, IL dan Simandjuntak, B (1983). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Transito
- Poerbakawatja dan Harahap, H.A.H (1982) *Ensiklopedia Pendidikan*. Jakarta: Gunung Agung
- Pressman, Rogres (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Andi
- Prier, Edmund-Karl (1991). *Sejarah Musik Jilid 1*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi
- Sastrapraja, M (1978) *Kamus Istilah Pendidikan dan Umum*. Surabaya: Usaha Nasional
- Setiadji (1994). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Siahaan, Dennis (2004). *Teknik Menulis Note Balok dan Memainkan MIDI Menggunakan Encore*
- Soeharto, M (1992). *Kamus Musik*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Soeparno. 1990. *Kata Serapan Bahasa Barat*. Semarang: Media Wiyata
- Sudjana, Nana (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Offset
- Suparman (1997). *Komputer Pribadi Menyongsong Abad 21 (Edisi 6)*. Jakarta: PT Pilastindo
- Surakhmad, Winarno (1980). *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars
- Suryabrata, Sumadi (1983). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada
- Syafiq, Muhammad (2003). *Ensiklopedi Musik*. Yogyakarta: Adicita
- Wahyudin, Didin (2007). *Belajar Mudah Microcontroller AT 89S52 Dengan Bahasa Basic Menggunakan BASCOM-8031*. Yogyakarta: Andi
- Yuwono, Trisno (n.d). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arkola

Internet:

- Handypartha. (2009). Encore 4.5-Musik. Tersedia pada <http://handypartha.wordpress.com>. diakses pada tanggal 2 Juli 2012.
- Muhamadhaydrus (2003). *Software*. <http://muhamadhaydrus.wordpress.com/category/software/>. diakses pada tanggal 2 Juli 2012.
- _____ (2009). *Klasifikasi Software*. http://software.um.ac.id/?page_id=120. diakses pada tanggal 2 Juli 2012.
- _____ (2003). *Komponen Sistem Komputer*. <http://bebas.vlsm.org/v06/Kuliah/SistemOperasi/2003/41/produk/Sistemoperasi/c1.html>. diakses pada tanggal 2 Juli 2012.
- _____ (2009). *Software Musik Encore (The Musician's Choice for Composing & Publishing)*. <http://pashaiful.blogspot.com/2009/04/software-musik-encore.html>. diakses pada tanggal 2 Juli 2012.

Karya Ilmiah :

Novianto Eko (2006). *Pembelajaran Keyboard di Sekolah Musik R-DDIV Pratama*. Skripsi. Semarang: FBS, UNES Semarang

Pradoko, dkk (2006). *Perbaikan Teknik Menyanyikan Nada-nada Melodi Melalui Teknologi MIDI di SD Negeri Kalasan I Sleman, Yogyakarta*. Proposal Penelitian. Yogyakarta: FBS, UNY Yogyakarta